Universidade Anhembi Morumbi
LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Programação Aplicada

Prof. Alexandre Nascimento Tomoyose

2º semestre 2017

Universidade Anhembi Morumbi
LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Unity e Android

Prof. Alexandre Nascimento Tomoyose

2º semestre 2017

Unity e Android

- **Instalação**
  - O Unity possui o recurso de exportar para dispositivos Android, mas diversas bibliotecas e configurações são necessárias
  - No site do Unity tem um tutorial resumido:
    - https://unity3d.com/pt/learn/tutorials/topics/mobile-touch/building-your-unity-game-android-device-testing

Unity e Android

- **Instalação**
  - **Primeiramente é preciso incluir o suporte a dispositivos Android na instalação do Unity, habilitando a opção Android Build Support**

Unity e Android

- **Instalação**
  - **Adicionalmente, outras bibliotecas são exigidas para o desenvolvimento Android**
  - **O site do Unity contém um guia do que precisa ser instalado:**
    - **https://docs.unity3d.com/Manual/android-GettingStarted.html**

Unity e Android

- **Instalação**
  - O Google criou uma ferramenta própria para o desenvolvimento de aplicativos que se chama **Android Studio**
  - O Android SDK pode ser instalado através desta ferramenta:
    - https://developer.android.com/studio/index.html

Unity e Android

- Configuração
  - No Unity é obrigatório configurar o caminho para o Java JDK e o Android SDK
  - Esta configuração é feita no menu:
    - Edit > Preferences > External Tools

Unity e Android

- Configuração
  - Além disso, para possibilitar o teste diretamente no dispositivo ao dar play no editor é necessário configurar o device
  - Esta configuração é feita no menu:
    - Edit > Project Settings > Editor

Unity e Android

- Configuração
  - No dispositivo Android é preciso habilitar as configurações para permitir o USB Debugging
  - O site do Unity detalha o processo
    - https://docs.unity3d.com/Manual/android-sdksetup.html

Unity e Android

- Configuração
  - Por fim, instale e rode no dispositivo o aplicativo Unity Remote que vai se comunicar com o editor durante a execução
  - Aplicativo na Google Play
    - https://play.google.com/store/apps/details?id=com.unity3d.genericremote

Unity e Android

- **Build**
  - Para gerar a build que executa no dispositivo é necessário preencher as **Player Settings** do Unity, em especial os campos de **Identification**
  - O site do Unity detalha o processo
    - https://docs.unity3d.com/Manual/android-sdksetup.html